

成果報告書

申請者氏名 Applicant's Name	岡崎圭佑	所属・学年 Affiliation/Academic year	環境情報学部 / 3 年
活動名称 Title of activity	慶應義塾大学 SFC 徳井直生研究室 CCLab Exhibition 2021 Alternative Dimension 新しい生活様式に生まれた機械と人による創造の試み		
<p>《活動の実施内容》</p> <p>教員 1 名、学生 18 名の計 19 名の作品またはポスターを展示した。合計 10 作品、内、ポスターが 1 点、実作品 が 9 点となった。</p> <p>渋谷区神宮前の TIERS GALLERY(https://www.arakawagrip.co.jp/tiersgallery/)を 9/22(水) から 9/28(火) の 7 日間レンタルして、搬入 1 日、展示 5 日、撤収 1 日のスケジュールで活動を行った。5 日間で 280 名ほどにご来場いただいた。学生からアーティスト、または全く関連のないお客さんの来場もあった。</p> <p>搬入日の 9/22(水)には youtube にて展示会のオンラインガイド配信(https://youtu.be/w4YZWUgZ9FY)を行った。遠方にお住まいでご来場できない方々や、ご来場前に展示の雰囲気を知りたいという方に向けて収録を行った。オンラインガイドはアーカイブとして一般公開を行った。オンラインガイドのアーカイブ、それとは別にテキストと写真での各作品の紹介を twitter(https://twitter.com/CCLab_SFC)を用いて公開した。その他、研究室の学生、教員の instagram や twitter を用いた広報や個人的な呼びかけ、また、facebook(https://www.facebook.com/Computational-Creativity-Lab-112123073784443)への投稿による SNS での広報を行った。研究室の web サイト(https://cclab.sfc.keio.ac.jp/cclab-exhibition-2021/)でも展示の開催のお知らせを公開した。以上のオンラインガイドや、展示作品紹介、twitter での情報配信等の情報を集約した展示会特設の web サイト (https://alternative-dimension.cc/)も作成した。来場時にはパンフレットとポストカードの配布を行った。</p> <p>感染予防については、来場したお客さまの入場時に検温とアルコールによる消毒、マスク着用を徹底した上、ノートへの名前と緊急連絡先の記入をお願いした。常に研究室の学生 3 人が在廊する形で、ヘッドホンやパッドなどに触れる必要のある作品については随時アルコール消毒液による消毒を行った。</p> <p>《各作品における研究成果とその活用》</p> <p>< Adaptive Yantra～八百万～ > FitBit というデバイスにより取得した心拍数の値からヤントラ模様を生成する。未来のテクノロジー社会における神様のあり方や、テクノロジーが神格化された世界での人間の幸せを問う。</p> <p>< Virtual Presence > 仮想空間で前に進むことを学習したエージェントと、現実世界で壁の中から音を発する装置を作成した。仮想空間で起きている事象を現実で再現する事で、仮想空間内のエージェントの存在感を感じる。</p>			

<音楽制作・演奏とヒューマンコンピュータインタラクション研究について> 音楽に関わる人工知能が音楽体験や作曲にどう影響を及ぼすのかを、研究事例と今後の展望についてポスターにまとめた。

< Daily Report > ブログサイトと友人の日記を学習した AI と展示作者の日記を AI がラインアカウントに架空の日記を投稿する作品を実装した。個人と一般の人間性の乖離を検証する。

< Tokyo Happiness Price Project (Case 01: SNS in 2024) > 幸せが数値化されて株のように取引される近未来の投資家のデスクを再現する。現代に生きる私たちの新しい幸福観を捉え直すことを試みる。

< Variable Flavor Remix > 体験者の Spotify からお気に入りの楽曲を取得し、ループ音源を抽出、音源分離を行うことで、その場限りのリミックス作品の作成を体験できる作品を作成した。DJ や作曲に関心を持ってもらう事、また、新しいパフォーマンスの形を模索する。

< Compressed ideograph -visualized- > 文章と絵のパターンを学習して、入力された文章から絵(文字)を生成する作品を実装した。文章やこれまで漢字が与えられていなかった文字列に漢字を与えたり、すでに漢字が与えられている概念に新しい解釈をもたらすことを試みる。

< MR4MR: Mixed Reality for Music Reincarnation > MR デバイスである Hololens を用いて、身の回りのリアルな環境に配置されたバーチャルな物体を手で動かし、それらの鳴る音を用いて AI が自動的に BGM を作曲する作品を実装した。周りのモノとのインタラクションでその場固有の BGM を生み出す体験を通して人工知能と共創する。

< Weather Music > 天気へのイメージを人工知能により音に変換し、その音に対してセッションを行う事で、人間がどのような表現を行うのかを模索する。

<家具の音楽たち 2021> AI の音楽生成モデルによって家具の音楽の提唱者でもあるエリック・サティのジムノペディの無限のバリエーションを生み出す。それは、完成し譜面やメディアに固定化された「音楽」とは異なる、新しい音楽のかたちを提示する。

《展示全般における成果とその活用》

今回の作品展示は、各々の作品に対してご来場していただいた方々から、作品のテーマとして扱う分野に関わりを持った方からのご感想から、別分野、全く異なる視点からのご感想まで多くの反応をいただける機会となった。また、出展した学生側が自ずと感ずる作品の伝わりやすさ、使いやすさ、見せ方の部分についての反省も多くあった。2021 年度の秋学期には、徳井研究室では外部での展示や論文発表をグループ、または個人で最低でも1度は行うことが決められている。技術に対してある程度の認識を持った研究室内の学生でなく、一般のご来場者さまが作品に触れる時にどう言った問題があったかという気づきは、今期のグループ、個人での外部展示や発表に向けて作品のアップデートの参考にしてゆく。徳井直生研究室での「人の創造性を拡張する道具としての AI、創造性の本質を写し出す鏡としての AI」という主題に今回の展示での気づきを還元し、より深く主題について考え、作品実装を行ってゆく。